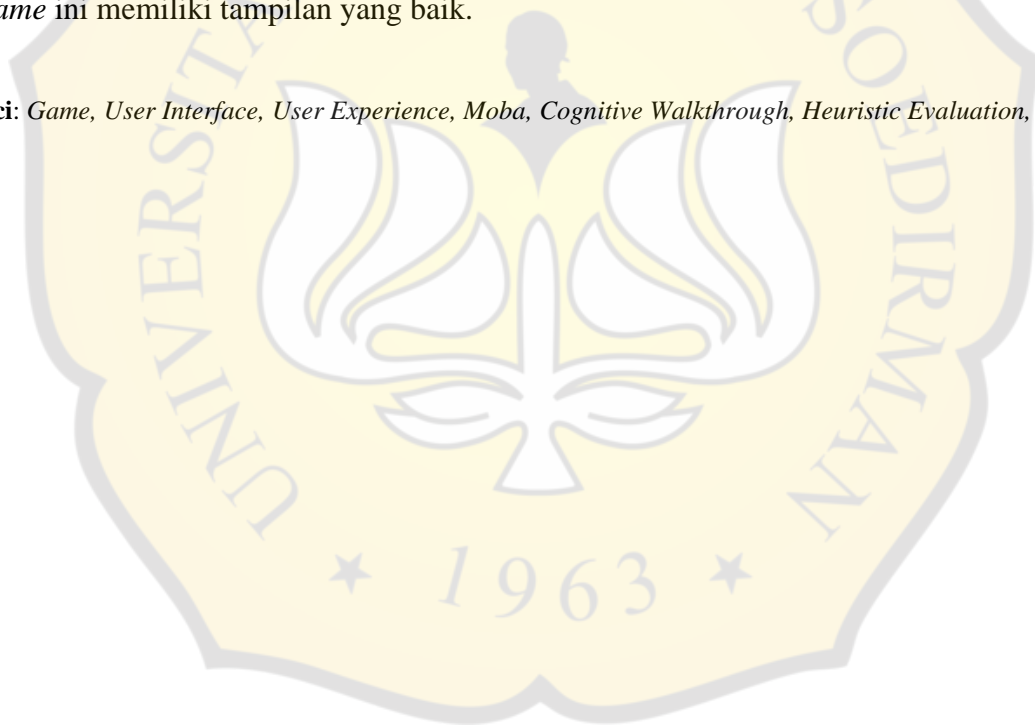


## ABSTRAK

Pada dunia *modern* kita dapat menemukan hiburan di mana saja, salah satunya di dunia *virtual*, contohnya *game*. *Dota 2* adalah *game* berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* atau *MOBA* dan merupakan *game* terlaris kedua di *Steam* dengan jumlah pemain 801.121 orang. Namun, dibalik itu semua ada ilmu yang dapat membuat sebuah *game* menjadi terkenal dan sukses dipasaran dengan waktu yang lama. Salah satunya yaitu, *User Experience*. *User Experience* merupakan bagian yang penting dari pembuatan sebuah *game*. Di dalam *User Experience* terdapat *User Interface*. *User Interface* adalah ilmu yang mempelajari tentang tampilan sebuah sistem. Dalam penelitian ini akan menganalisis tampilan pada *game Dota 2*. Kemudian, untuk mengetahui baik atau belumnya tampilan dari *game Dota 2*, maka dilakukan analisis dengan metode *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation*. *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation* sebuah metode yang mempunyai banyak kesamaan, yang berbeda hanya dari respondennya. *Cognitive Walkthrough* diujikan kepada *newbie player* atau pemula, dan *Heuristic Evaluation* diujikan kepada *pro player* atau profesional. Analisis ini bertujuan untuk menemukan kekurangan dari tampilan pada *game* tersebut lalu dibuatkan rekomendasi perbaikannya. Hasil data analisis adalah cukup baik, terdapat satu kekurangan dari pengujian seorang ahli dan dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* ini memiliki tampilan yang baik.

**Kata kunci:** *Game, User Interface, User Experience, Moba, Cognitive Walkthrough, Heuristic Evaluation, Dota 2*



## **ABSTRACT**

*In this modern world we can find entertainment anywhere, one of them in the virtual world, for example games. Dota 2 is a Multiplayer Online Battle Arena or MOBA type game and it's the second best-selling game on Steam with 801,121 players. However, behind those all, knowledge that can make a game become famous and successful on the market is, User Experience. User Experience is an important part of making a game. In the User Experience there is a User Interface. User Interface is study of the system's appearance. This research will analyze the appearance of the Dota 2. To find out the good or bad appearance of the Dota 2, this analysis is carried out using the Cognitive Walkthrough and Heuristic Evaluation methods. Cognitive Walkthrough and Heuristic Evaluation are same methods but have differ from the respondents type. Cognitive Walkthrough is tested on newbie players or beginners, and Heuristic Evaluation is tested on pro players or professionals. This analysis aims to find deficiencies in the game's appearance and then make recommendations for improvement. The results data are quite good, there is one deficiency from an expert, but it can be concluded that this game has a good appearance.*

**Keywords:** Game, User Interface, User Experience, Moba, Cognitive Walkthrough, Heuristic Evaluation, Dota 2

